

Rapport Mappe1

1.0 Skjermbilder og gjennomgang

Appgjennomgang:

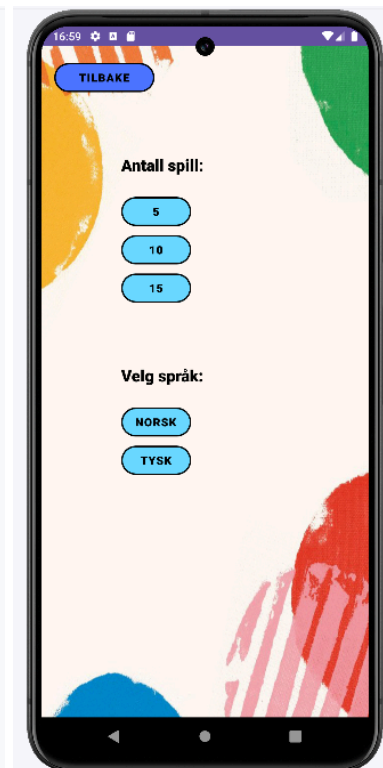
Forsiden til appen gir deg muligheten til å trykke på knapper som starter spillet, gir informasjon om spillet og mulighet til å endre preferanser.



Figur 1: Forside

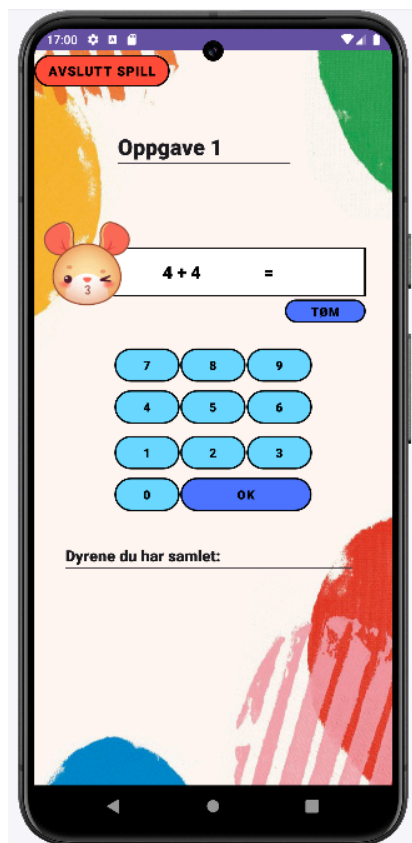


Figur 2: Om spillet

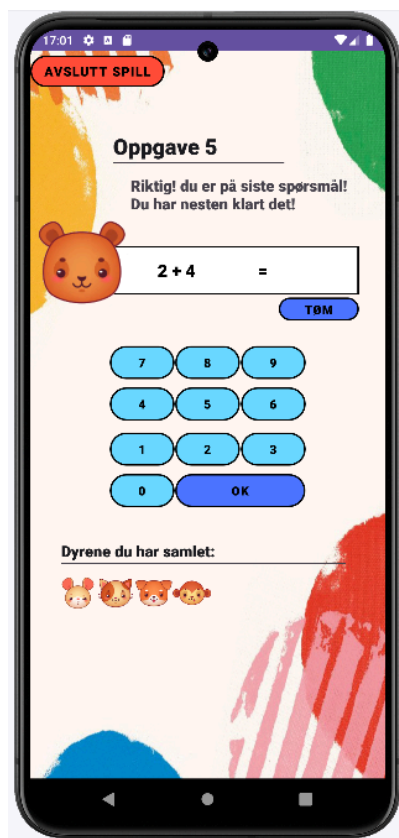


Figur 3: Preferanser

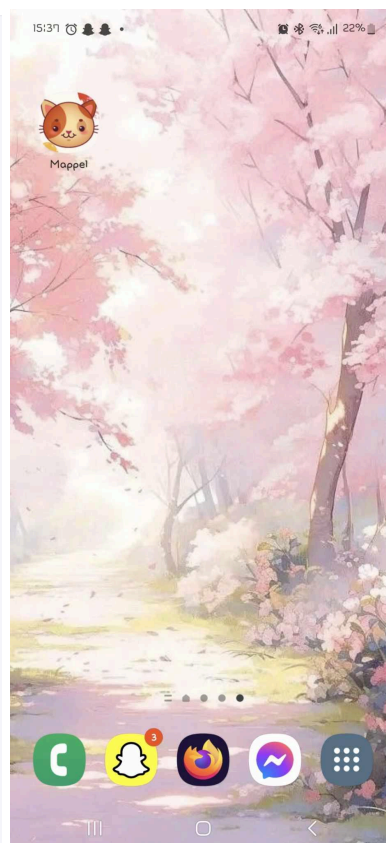
Om spillet har en kort tekst rettet mot barn som spør om de kan hjelpe dyrene i appen å løse addisjonsregnestykker. På toppen er det en knapp tilbake til forsiden. I preferansebildet er det lagt til mulighet for å endre antall spill og språk. Dette endrer språket lokalt og man kan velge mellom norsk eller tysk. På forsiden så er det også en knapp for å avslutte spillet. Når du trykker på den så åpner en dialogboks som spør om du ønsker å avslutte spillet, hvor svaralternativene er ja eller nei.



Figur 4: Starten av spillet



Figur 5: Samling av dyr



Figur 6: Ikon til appen

Selve spillet fungerer slik at man kan samle på dyr når man fullfører en oppgave. Hver oppgave har hver sitt dyr som dukker opp ved siden av regnestykket. Når man trykker "OK" så vil det gjøres en sjekk om svaret er riktig eller ikke. Hvis man har tastet inn feil tall, så kan man tømme feltet med en knapp som heter "Tøm". Antall spill som man velger i preferanser blir lagret som en global verdi. Dette gjør at denne verdien ikke går tapt selv om du går inn og ut av spillet. Når man roterer skjermen så husker spillet hvor mange dyr du har samlet på.

Hvis svaret er riktig:

Så hopper appen til neste oppgave med et nytt dyrehode ved siden av oppgaveteksten og man får bekreftelse i veiledningsteksten om at oppgaven var riktig. Så blir dyrehodet fra forrige oppgave lagt til i listen over samlede dyr, slik at du kan se alle dyrene du har samlet på.

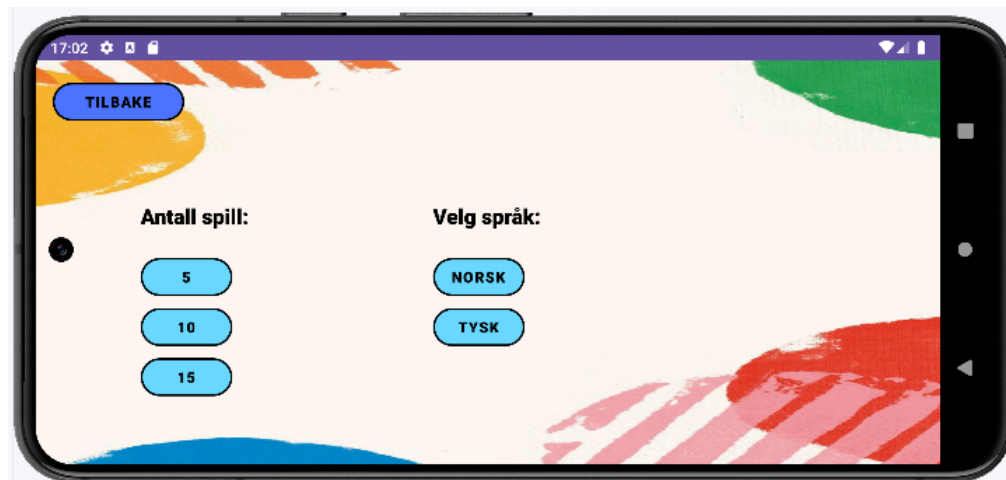
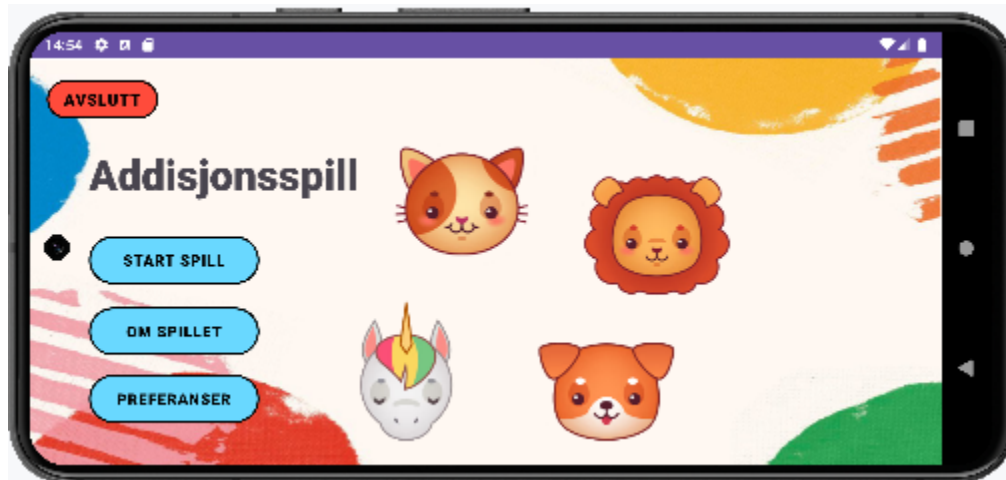
Hvis svaret er feil:

Da vil man få en feilmelding i tekstveiledningen og man vil ikke kunne gå videre med mindre man har riktig.

På siste oppgave:

Bruker blir informert om at de er på siste oppgave med en tekst som dukker opp i veiledningsfeltet.

2.0 Skjermbilder liggende





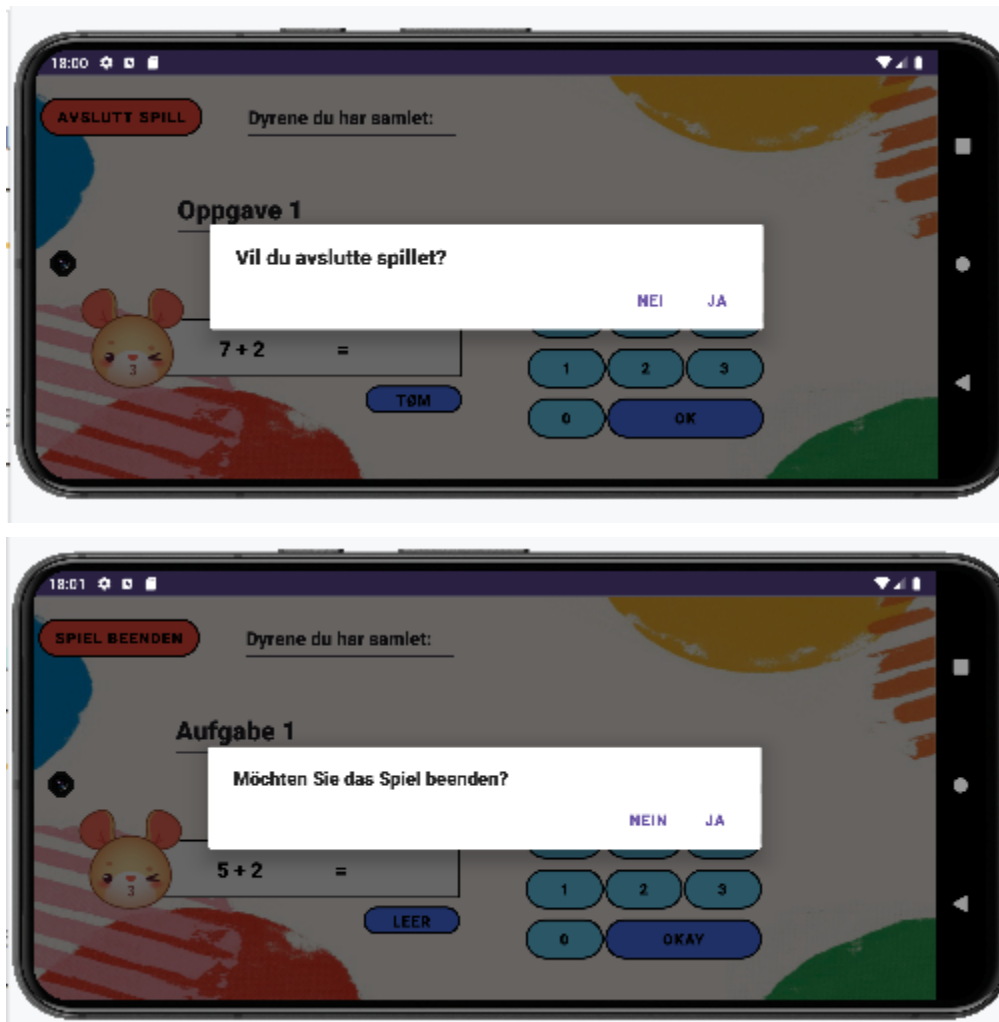
Figur 7: horizontal layout



Figur 8: Appen på tysk

Studentnr: s333329

Det er også implementert en dialog når man trykker på knappen for å avslutte spillet.



Figur 9: Dialog på norsk og tysk

2.0 Designvalg

Farger og stil:

Fargevalgene på siden er tatt basert på hvilke farger som blir sett på som mest attraktivt av barn. Dette er de skarpe primærfargene gul, rød, blå, men så har de i tillegg en interesse for grønn, lilla og orange. Det som svekker interessen er derimot diffuse farger som pastel, brun eller gråtoner, derfor har jeg unngått å bruke det. (*Bright Colours and Child Development - County Place Early Learning & Care Center, 2020*).

I appen kan man se at disse sterke fargene er tatt i bruk i form av fargerike knapper, bakgrunner og bilder. For å få appen til å få en barnslig look, så er det blitt brukt strokes rundt knapper og regnestykket fordi det kan minne om en cartoonish stil.

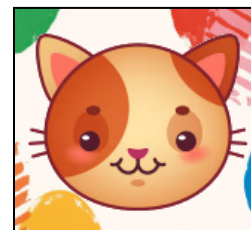
Dyr:

Valget om å inkludere dyr i appen kommer av at barn ofte blir glad i dyr, fordi det er noe kjent med dem som gir trygghet. Når barn leker med et dyr så gir det dem muligheten til å bygge empati og omsorg for dyr. Tanken er at ved å bruke dyr i spillet, så kan det potensielt gjøre spillet mer interessant for dem, evt få matematikk til å virke mindre skummelt og kanskje gjøre det mer interessant hvis de blir sittende med en vanskelig oppgave. Siden de kan samle på dyrene, så vil de også kunne se en form for progresjon ved å se på alle dyrene de har klart å samle.

(Selly, n.d.)

Ikon:

For å designe ikonet til spillet, så var det behov for å knytte designet i appen med designet på ikonet. Dette ble gjort ved å velge et av dyrehodene som fokus og en bakgrunn som er den samme som blir brukt i spillet.



Figur 10: Applikonet

Grupperinger:

Gestalt-prinsippene er tatt i betraktning når det kommer til grupperinger i appen. Dyrehodene er gruppert slik at det skaper en rask oversikt over alle du har samlet på så langt. De samme prinsippene er blitt brukt ved gruppering av tastatur og tekst. Grupperingen holder seg likt selv om du roterer skjermen. (Grant, 2018, s. 99)

Navigasjon:

For å gjøre appen brukervennlig så er det tatt høyde for at brukerne er barn og derfor er det behov med et enkelt navigeringsdesign. Hver knapp har en beskrivende tekst og er plassert i nærheten av sin funksjon. Knappen for å tømme "skriv inn feltet" er plassert direkte under slik at det ikke skaper noen misforståelser over dens funksjon. Knappene for å avslutte app og avslutte spill har samme farge og har samme plassering på toppen av skjermen, for å skape samme assosiasjon utover i spillet. "Ok" knappen og "Tøm" knappen har samme farge for å skille de fra knappene med tall. På denne måten stikker de seg mer ut og dermed blir appen mer intuitiv. (*Creating User-Friendly Interfaces for Software Applications, 2024*)

4.0 Kilder

Bilder:

Animals face stickers cute animal faces kawaii vector image on VectorStock. (n.d.). VectorStock.

Retrieved September 22, 2024, fra

<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/animals-face-stickers-cute-animal-faces-kawaii-vector-22498340>

Free Vector | Colorful frame background, creative design for kids vector. (2021, November 16). Freepik.

Retrieved September 22, 2024, fra

https://www.freepik.com/free-vector/colorful-frame-background-creative-design-kids-vector_20346181.htm#query=kids%20background&position=30&from_view=keyword&track=ais_hybrid&uuid=c1455395-00f2-45bd-81eb-d4e5423aa7e3

Clipart.info. (n.d.).

Creating user-friendly interfaces for software applications. (2024, mars 15). MoldStud. Retrieved 09 22, 2024, from

<https://moldstud.com/articles/p-creating-user-friendly-interfaces-for-software-applications>

Teori:

Bright Colours and Child Development - County Place Early Learning & Care Center. (2020, July 2).

County Place Daycare in Sherwood Park. Retrieved September 22, 2024, from

<https://countypplace.ca/bright-colours-and-child-development/>

Creating user-friendly interfaces for software applications. (2024, mars 15). MoldStud. Retrieved 09 22, 2024, from

<https://moldstud.com/articles/p-creating-user-friendly-interfaces-for-software-applications>

Grant, R. (2019). *Data Visualization: Charts, Maps and Interactive Graphics*. CRC Press, Taylor & Francis Group.

Selly, P. B. (n.d.). *Connecting Animals and Children*. Community Playthings. Retrieved September 22, 2024, from

<https://www.communityplaythings.com/resources/articles/connecting-animals-and-children>